

KRIKKIT CON

XV

THE BRÆDTSPIL

SPILLEREGLER



Krikkit Con

Et brætspil for 2 til 50 spillere.

Varighed: 48 til 50 timer


[Designers note: Under spilttesten var der ∞ spillere og spilpladen var google earth. På grund af turens længde blev denne idé skrottet. Brætspil staves konsekvent med d i dette program, vi har en dispensation fra Dansk Sprogævn, nemlig, Elias og Lars]

Sådan læses reglerne:

Krikkit Con er sandsynligvis et mere kompliceret spil, end du er vant til. Reglerne er derfor delt op i to, således at det er muligt at spille et basisspil for bedre at kunne forstå det mere udfordrende avancerede spil.

Hvis det er første gang du spiller brætspil, henviser vi til Ludo... det er et bedre sted at starte end Krikkit Con. Hvis det er første gang du besøger en lille århusiansk con, vil vi anbefale dig at spille basis-spillet først.

Reglerne vil være opdelt i to dele, markeret med hhv.  for basispillet, og  for det fulde spil.

Det betyder at al reel information vil være at finde i basisreglerne, markeret som sådan: 

Hvis du går helt i panik, kan du ringe til den hovedansvarlige, Martin Lindhardt, på:

tlf: 25 35 98 54

mail: krikkitconxv@mdx.dk

[Designers note: Under spilstesten fandt vi det bedst at bruge en høj hat med stjerner ud af røven som symbol for de avancerede regler.]

1 Introduktion

Spillerne spiller deltagere fra en mindre Århusiansk con. Undervejs i spillet vil deltagerne kunne optjene sjov-points. Den spiller der har flest sjov-points, når conen slutter, har vundet, med mindre han har gjort sig særligt uheldigt bemærket.

Den dygtige spiller skal kunne håndtere forskellige ressourcer og kunne begå sig i dynd (fjol og festivas).



Krikkit Con MK XV - The brætspil foregår 5.-7. marts 2010 på Ellekjær skolen i Århus. Tilmelding foregår på www.krikkit.dk

Kørselsvejledning findes på bagerst i reglerne.

Krikkit con er et brætspil for folk, der godt kan lide at spille brætspil. Så kan man spille brætspil om folk, der spiller brætspil. Alternativt kan man spille brætspil, der handler om at spille brætspil.

[Designers note: Er det her det første brætspil om at spille brætspil?]

Spillet indeholder:

- 1 spilleplade (skole)
- 1 regelhæfte (program)
- 1 turmarkør (ur)
- 3658 resourcecounters
- 3d6 terninger
- 50 spillerbrikker (deltagere)
- 50 turrækkefølgemarkører
- 49 sjovpointmarkører
- få titel-brikker
- mange begivenhedskort
- for få mooples (elgbrikker)
- 34 vindermarkører
- 230 idiotmarkører
- tilpas hjælpermarkører
- 15 wrestlingmarkører
- 2 'hat med stjerner ud af røven'-brikker
- 1 tissemandslineal (med takker)

Der er counterlimit på alle markører, undtagen vindermarkører. Hvis man løber tør for vindermarkører anbefales det at bruge mursten.



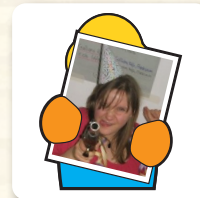
Spiller-/Turrækkefølge markør(Thomas)



Idiotmarkør



Vindermarkør



Sjovpointmarkør (Milla)



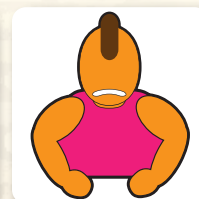
Titelbrik (Kok)



Turmarkør (ur)



hat-med-stjerner-ud-af-røven-markør



Wrestlermarkør



Hjælpermarkør

2 Opsætning af spillet

2.1

Den mest naive deltager får HA-brikken. Denne er hovedansvarlig og står for at flytte turmarkøren.

[Designers Note: I spiltesten var dette Martin Lindhardt, se illustration på forsiden]

2.2

Spilleren med næstbedst økonomisk sans starter med kioskbrikken. Denne har ansvaret for at administrere ressourcerne i kiosken.

2.2.1

Kioskbrikken kan erobres af andre spillere, se afsnit 3.3.4.3.

2.2.2

Spilleren med Kioskbrikken lægger nu varerne fra de relevante steder på spilpladen.

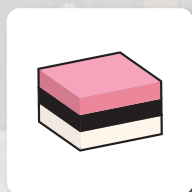
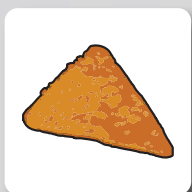
2.2.2.1

Der skal være 254 sodavandsmarkører: 20 colaer, 9 fantaer og 10 sprites

Colaer er 10 sodavandspoints værd, fantaer er 4 sodavandspoints værd, sprites er 1 sodavandspoint værd.

[Designers note: Det er ikke bare dumt. Det er eklatant forkert.]

- Der skal være 54 chipsmarkører
- Der skal være 2000 slikmarkører
- Der skal ikke være nogen øl.



2.2.2.2



Øl er forbudt på connen. Det er andre ting, der er forbudt ved dansk lov, naturligvis også. Dette inkluderer også andre alkoholiske drikke.

2.2.3

Spillerne skal fordeles i turrækkefølge på turrækkefølgeoversigten, se nedenfor.

2.2.3.1

Spillernes rækkefølge afgøres efter hvem der er mest blå. Den der er mest blå er nr. 1.

2.2.3.2

For at afgøre hvem, der er mest blå er visse ting vigtigere end andre. Tabel 2.2.3.2.a viser hierarkiet for vigtigheden af blå.

Kropsdel/Beklædningsgenstand
Skæg
Hud
Hår
Sokker
Trøje
Underbukser
Fingre
Sko
Tænder
Hatte
HA'en vælger
Fornavn
Brystvorter
Nosser
Resten

2.2.4

Alle spilleres sjov-pointsmarkørbrikkerplacering er nul.

[Designers note: Det er et dansk ord!]

2.2.5

Der skal placeres monstre i enten sovesalene eller i badet.

Spiller nr. 5 bestemmer, hvor mange monstre der skal placeres, dog maks en pr. spiller.

Spiller nr. 42 bestemmer hvor monstrene skal placeres.

Hvis der ikke er spillere nok til at disse spillernumre eksisterer, bestemmer HA'eren.

2.2.6

Alle spillere starter i indgangen, bortset fra listen i tabel 2.2.6.a, der også forklarer, hvor disse starter og hvilke bonusser disse spillere starter med.



Tabel 2.2.6.a

Titel	Starter	Bonus
HA	Fællesområde	1 idiotmarkør
Kioskansvarlig	Kiosk	Ingen
Økonomiansvarlig	Banken	Bank
Madansvarlige	Køkken	3 knive (til deling)
Skoleansvarlig	Fællesområdet	Papirer
Layouter	Hjemme	Det samme antal spillermarkører som alle andre
Scenarieansvarlig	Indgangen	Ingen
Programansvarlig	Indgangen	En hat (med stjerner ud af røven)
Lokale- og rengøringsansvarlig	Valgfrit Spillokale	At ingen kan huske, hvad han hedder

[Designers Note: Under spiltesten var Martin Lindhardt også kioskansvarlig, økonomiansvarlig og scenarieansvarlig. Madansvarlige var David Thorhauge og Anders Kjær Sloth. David var også skoleansvarlig. Morten Lund var Layouter. Programansvarlige var Andreas Ravn Skovse og også David. Ham-den-lille-som-der-ikke-er-nogen-der-kan-huske-hvad-hedder var Lokale- og Rengøringsansvarlig]

2.2.7

HA'eren placerer turmarkøren på feltet ankomst.

3 Spillets opbygning

Krikkit Con har 13 spilrunder, som vist på tursporet på spilpladen.

3.1 Turopbygning

Hver runde består af 6 faser:

- 1: Første bevægelse (🇬🇧 First Move)
- 2: Handling (🇬🇧 Action)
- 3: Anden bevægelse (🇬🇧 Second Move)
- 4: Vedligehold (🇬🇧 Upkeep)
- 5: Special (🇬🇧 Special)
- 6: Status (🇬🇧 Status)

3.2 Bevægelsesfasen

Hver spiller tager efter tur (startende med spiller 1) sin spilbrik og placerer den på et felt.

3.3 Handlingsfasen

Hver spiller kan nu udføre den handling, der hører til det felt, hvorpå spilleren står.

Dette gøres i modsat tursekvens, altså startende

med spiller 50, derefter 49 og så videre.

De forskellige felters handlinger er:

3.3.1 Handlingsfasen: Indgang

Her kan man få lidt frisk luft. Der er nemlig ingen rygere her.

Tag to friskluftscoutere.



Det er i Århus kommune forbudt at ryge på skolernes matrikler. Man må derfor slet ikke ryge på Krikkit Con. Hvis du er ryger, så kontakt HA'eren på connen. Så finder vi en løsning, som vi alle kan leve med.

3.3.1.1

Rygere får ingen friskluftscoutere.

3.3.2 Handlingsfasen: Gangene

Her kan man spille LIVE-3D-brædtspil.

Hvis der er mindst 4 spillere i samme gang, får de 6 sjov-points hver.

Derefter udvælges en spiller blandt disse til at være vinderen. Han får yderligere 5 sjov-points og en vindermarkør. Hvis spillerne ikke kan blive enige om hvem der er vinderen, mister de allesammen 8 sjov-points... det er jo ikke spor sjovt at diskutere regler.

3.3.3 Handlingsfasen: Køkken

Her kan man hjælpe i køkkenet med madlavning eller opvask.

3.3.3.1

I madfaserne skal der laves mad.

Alle spillere synger æblemandssangen og får 2 sjov-points. De får også en hjælpermarkør.

3.3.3.2

I spilfaserne skal der vaskes op.

Alle spillere synger æblemandssangen og får 2 sjov-points. De får også en hjælpermarkør.



Typisk vil et rolle- eller brædtspilshold tage opvasken. Således kommer ingen for sent til deres spil.

3.3.3.3

I andre faser sker der ikke noget i køkkenet. Hvis man er i køkkenet i andre faser, får man derfor en idiotmarkør.

3.3.4 Handlingsfasen: Fællesområdet

I fællesområdet kan man gøre en eller flere af følgende

3.3.4.1

I fællesområdet kan man spille brædtspil.

Hvis der er mindst 2 spillere i Fællesområdet får alle spillerne 4 sjov points.

Der uddeles et antal vindermarkører, se tabel 3.3.4.a

Tabel 3.3.4.a

Antal spillere i fælleslokalet	Vindermarkører til uddeling
2 til 4	1
5 til 8	2
9 til 12	3
13	4
14 til 16	5
17 eller flere	8

Hver spiller slår en terning. De spillere, der slog højest, får en vindermarkør og 2 sjov-points. I tilfælde af slips får man stadig en vindermarkør, men ikke nogen bonus-sjov-point. Kør følgende program på din iPhone eller compiler det i dit eget hoved:

[Designers note: Ingen af delene virker!]

```
010 IF ([terning.egen] > [terning.andre])
    THEN [vindermarkører.egne] == [vindermarkører.egne +1] AND [vindermarkører.fordeling] == [vindermarkører.fordeling -1] AND gain 2 [sjovpoint];

020 IF ([terning.egen] = [terning.andre] AND NOT [terning.egen] > [terning.andre]) THEN both [vindermarkører.egne] == [vindermarkører.egne +1] AND [vindermarkører.fordeling] == [vindermarkører.fordeling -1] AND gain 0 [sjovpoint];

030 SELECT [next.player];

040 IF ([vindermarkører.fordeling] > 0) THEN GOTO 010;

050 END;
```

Specielt: Hvis man har en iPhone, får man en idiotmarkør, dog kun een pr spil.

3.3.4.2

I fællesområdet kan man spise chips, eller dele ud af dem til omkringsiddende.

Hver spiller kan veksle maksimalt en pose chips til 2 sjov-points.

3.3.4.3

En af de tilstedeværende i fællesområdet har ansvaret for kiosken. I omvendt turrækkefølge, altså startende med spiller 50, dernæst spiller 49 og så videre, kan en spiller tage kioskmærket (se 2.2.1) fra en anden spiller, medmindre denne har erobret kioskmærket denne fase.

Hvis ingen andre spillere har gjort dette, skal den sidste spiller der tager en handling i fællesrummet, tage kioskbrikken.

3.3.5 Handlingsfasen: Spillokaler

Spilokalet bliver kun aktiveret i visse specialfaser, se afsnit 4.4.

Befinder en spiller sig i et spilokale under handlingsfasen, får han en idiotmarkør.

3.3.6 Handlingsfasen: Kiosk

I kiosken kan man købe sodavand, slik og chips.

Disse betales med penge, man har taget med hjemmefra, da der ikke er penge med i spillet. I tabel 3.3.6.a kan prislister for kiosken ses.

Tabel 3.3.6.a

Kioskvarer	Pris
Sodavand	1 Gulddublon
Slik	En halv guld mark (man skal mindst købe 2 ad gangen)
Chips	4 Sølvpennies

[Designers note: prislister skal nok revideres lidt efter spilletesten.]

3.3.6.1

Man kan også forsøge at købe øl i kiosken, men dette giver en idiotmarkør. (og man får heller ikke en øl).



3.3.6.2



På Krikkit Con tager vi ikke imod dankort. Du skal altså selv have kontanter med.

3.3.6.3

Man må ikke knække chipsmarkørerne, da man så får for mange.

3.3.7 Sovesal

I sovesalen kan man sove.

Man kan kun sove i en sovesal, hvis der ikke er nogle monstre.

Alle spillere skal være enige om, at man kan sove i sovesalen.

3.3.7.1

Spillere, der ikke er enige, får to idiotmarkører.

3.3.7.1.1

Folk, der snorker meget, er ikke enige.

3.3.7.2 Bekæmpe monstre.

Se afsnit afsnit 3.3.9 for hvordan man bekæmper monstre.

3.3.7.2.1

I sovesalen er Lars også et monster.

[Designers note: Tøhhø]

3.3.7.2.1.1

Lars har 2 grimpoints.

[Designers note: Lars snorker MEGET]

3.3.7.3

Når en spiller har sovet, får han en sved markør, en frisk markør samt dårligt hår.

3.3.7.4

Hvis to spillere sover sammen, kan de beslutte at modtage en idiotmarkør og to svedmarkør hver.

Gør de dette, kan ingen andre sove i denne sovesal i denne fase.

3.3.8 Bad

I badet kan man bade og dermed komme af med svedmarkører.

3.3.8.1 Badning

Efter eventuel kamp (se 3.3.9) bades der. Alle badende spillere fjerner deres svedmarkører.

3.3.8.1.1

Hvis der er spillere af mere end et køn i badet, får alle badende spillere et sjovpoint.

3.3.8.1.2

Hvis der er mere end en spiller af hankøn i badet, får spilleren med den mindste tissemand en idiotmarkør.

3.3.8.1.2.1

Tissemandsstørrelsen måles med tissemandslinealen.

3.3.8.1.2.2

Hvis man ikke kan finde ud af det, får man en idiotmarkør.

[Designers note: Det er okay, at have en lille tissemand, bare man så også hjælper i køkkenet]

3.3.9 Bekæmpe monstre

Man kan vælge at bekæmpe monstre der opholder sig samme felt på spilpladen som ens spillermarkør.



Hvis man vælger at bekæmpe monstre mister man 4 sjovpoints.

3.3.9.1 Kamp

- I. Vælg et monster, du slås med, og tag en svedmarkør.
- II. Slå en terning. Hvis du har en wrestlermarkør slår du to terninger og vælger den højeste
- III. Spilleren til venstre slår en terning for monstret og lægger monstrets grim-værdi til
- IV-a. Hvis du slår højere, har du vundet. Monstret fjernes fra spillet og du får 6 sjov-points og en vindermarkør.
- IV-b. Hvis du slår lavere har du tabt Smid en vindermarkør i toilet-tet (felt på spilpladen)
- IV-c. Ved slips, giver slips +1
- V. Hvis du vandt kampen, kan du vælge at slås med et nyt monster (gå til I)

3.3.9 Hjem

Man kan vælge at tage hjem fra Krikkit Con. Hvis man tager hjem før oprydningen, får man to idiotmarkører.

3.3.9.1

Særligt: Disse idiotmarkører beholder man til næste spil Krikkit Con.

3.3.9.2

Det er muligt at vende tilbage til connen. Gør man dette, afleverer man en idiotmarkør i Toilettet (felt på spilpladen)

3.3.9.2.1

Undtagelse: Det er ikke muligt at vende tilbage til connen i oprydnings- eller fotofaserne.

3.4 Anden bevægelsesfase

Hver spiller tager efter tur (i primtalsrækkefølge nede fra og derefter resten i rækkefølge efter højeste spillernummer) sin spilbrik og placerer den på et felt.

[Spileksempel: I et spil med 5 spillere er Asra spiller nr. 1, Beate spiller nr. 2, Carla spiller nr. 3, Dorthea spiller nr. 4 og Emilie spiller nr. 5. I denne fase rykker Beate først, derefter Carla, så Emilie, så Dorthea og til sidst Asra.]

3.4.1

Kan du regne turrækkefølgen ud i hovedet, får du en hjælpermarkør... og en idiotmarkør.

3.5

Hver spiller afleverer efter turrækkefølge en kiosk-vare efter eget valg til Toilettet (felt på spilpladen).

3.5.1

Hvis man ikke kan eller vil dette, kolliderer man af udmattelse. Spilleren får en svedmarkør og flytter sin spilbrik til en valgfri sovesal.

[Designers note: Den tidligere designers note er blevet slettet, da den var dum, fjollet og fornærmende]

3.6 Special

I specialfasen udfører hver spiller i modsat turrækkefølge den handling, der er relevant for denne spillers nuværende position.

3.6.1

Visse felter har specialhandlinger, der kun kan udføres i nærmere definerede ture.

3.6.1.1

Hvis et felt har en aktiv specialhandling, er det ikke muligt at vælge at udføre feltets normale handling.

3.6.2

For felternes specialhandlinger se afsnit 4.

3.7 Status

I statusfasen laves ny turrækkefølge.

[Designers Note: Ha! You have been defeated once again!]

3.7.1

Spilleren med flest sjov-points bliver nu spiller nr. 1. Spilleren med næstflest sjov-points bliver spiller nr. 2 og så videre.

I tilfælde af slips beholder de implicerede spillere deres indbyrdes rækkefølge.

3.7.2

Alle spillere flyttes, startende med spiller nr. 2 og derefter mod uret, til Toilettet (felt på spilpladen).

[Designers note: Nej, nej, nej, det giver jo slet ingen mening!]

4 Specialhandlinger

Nedenfor er beskrevet hvilke felter, der har hvilke specialhandlinger, i hvilke ture, under hvilke omstændigheder, på hvilke dage, i hvilke rækkefølger, hvilket skal udføres. Se afsnit 3.6.



Tidsplan:

Fredag

17:00 Deltagere kan ankomme
19:00 Mad
20:00 Blok 1
01:00 Natmad

Lørdag

8:45 Morgenvækning
9:00 Morgenmad
10:00 Blok 2
18:00 Blok 2 slutter
19:00 Mad




20:00 Blok 3
01:00 Natmad

Søndag

8:45 Morgenvækning
9:00 Morgenmad
10:00 Sovesale skal være tomme
10:00 Blok 4
15:00 Blok 4 slutter
15:00 Oprydning
16:00 Skolen forlades
16:20 Øl og Hygge hos HA (ikke programsat)

4.1 Ankomstturen

 I kiosken tjekker man ind. Her viser man sin kvittering for indbetaling til Krikkit Con over netbank.

Kvitteringen viser, at man har indbetalt deltagergebyret på konto 7605 1082550 senest fredag den 26. februar 2010. Husk at skrive dit navn på overførslen.

Betaling ved indgangen medfører et irritationsgebyr på 40 kr.

Priser:

Indgang:	75 kr.
Aftensmad fredag:	35 kr.
Natmad fredag:	10 kr.
Morgenmad lørdag:	20 kr.
Aftensmad lørdag:	45 kr.
Natmad lørdag:	10 kr.
Morgenmad søndag:	20 kr.

Conpakken (alt ovenfor inkl.):	215 kr.
Deltagelse i Clay'O'Rama:	30 kr.

4.1.1

Alle spillere, der ikke tager en tjeck-in-handling i kiosken i denne tur udgår af spillet og har tabt tabt tabt! TABT! TABERE! ER I FØDT AF ABER?!

[Designers note: Den, for ovenstående, ansvarlige spildesigner vil ikke udtale sig yderligere i reglerne]

4.1.2

Betaler man i indgangen med en tusindkronesedel, medfører det et idiotgebyr på (1000-n) kro-

ner.

4.1.2.1

N svarer til prisen på en conpakke uden clay'o'rama.

4.1.3

Regel 4.1.2 gælder også i kiosken. Her er n dog prisen på to colaer og to poser chips.

4.2 Madturene



Som det plejer at være, laver David og Anders lækker mad til alle de deltagere der bestiller det på forhånd

Aftensmad fredag

Pizza. Kokkene laver ægte italiensk pizza fra bunden. Med løg på. Det bliver godt. Sådan der.

Aftensmad lørdag

Spejderpakker au France. Et indbagt virvar af kød og grøntsager. Der vil også være noget til.

Vegetarer skal melde, at de er sådanne i forvejen. Så kan kokkene kreere noget til dem i overensstemmelse med temaet. Lea og andre allergikere må også meget gerne sige til.

Morgenmaden er et overflødheds-horn af middelmådighed. Der er både brød og ost, samt kød og müsli.

Natmaden er blandt andet varm leverpostej.



4.2.1

I madturene spises der i fællesområdet. Det er derfor ikke muligt at spille brædtspil.

4.2.1.1

Hvis en spiller står i fællesområdet i specialfasen i en madtur, kan han spise, hvis han under ankomstfasen havde vist kvittering på, at han havde betalt for det.

[Designers Note: Dette har ingen spiltekniske konsekvenser, men er meget rart. Under spilstesten spiste alle morgenmad og aftensmad]

4.3 Spilturene

I spilturene spiller man rollespil i spillokalerne.

4.3.1

Specialhandlingerne i spilturen afhænger af hvilket spillelokale, man er i og hvilken blok. I tabel 4.3.1.a ses, hvilke scenarier, der spilles hvornår.

4.3.1.a



Scenarier og programsatte spil. Det følgende viser hvornår de forskellige aktiviteter ligger på Krikkit Con:

Blok 1, Fredag aften

Blod, sved og tårer
Det trettende klokkeslag
Battlestar Galactica

Blok 2, Lørdag dag

Executive Order 66
At være dværg, eller ikke være ... dværg
Through the Ages
Brittania
Twilight Imperium 3rd Edition

Blok 3, Lørdag aften

The House that Jack built
Til døden os skiller?
Arkham Horror
Twilight Imperium 3rd Edition

Blok 4, Søndag dag

Den Fede Dame
Clay-Orama

4.3.1.1 Rollspil beskrivelser



4.3.1.1.1 Blod, sved og Tårer

Jaice forklarede ikke meget om situationen, og nogen ville måske påstå at det er fordi han ikke ved hvad der rent faktisk foregår i Bingley. Men de fleste er smartere end at modsætte sig hans ordre, eller tvivle hans dømmekraft.

Det kan godt være Jaice er ny som prins, men han er ikke ny som del af sin klan, og en to hundrede år gammel Prins, hvis idé om en hyggelig aften består i at tumle med hans kæle-varulv og spise små spædbørn til desert, ja han er ikke noget man prikker til, især ikke når hunden udenfor er mere værd end dit liv.

Frivilligt forrådte du dine egne, for at slutte dig til Camarillaen. Hvor du hørte til før er ikke længere af betydning, du er blevet givet din plads ved si-

den af hunden udenfor, og hvad du gør nu, det er hvad der kommer til at flytte dig op af rangstien, det er hvad der kommer til at betyde noget for din evne til at overleve.

Prins Jaice har sendt dig til Bingley for at finde ud af hvad der foregår. Vigtigst, du er blevet bedt om at udføre en personlig tjeneste for Prinsen, og du vender ikke tilbage før du har løst problemerne.

Vampire the Masquerade, 4 - 5 spillere
Master: Cille



4.3.1.1.2 Det trettende klokkeslag

Den massive klokke af warpstone ringede 13 gange. De 12 kutteklædte skikkelser satte sig omkring bordet. Den 13 plads stod tom, reserveret til den hornede rotte. "Det er på tide at sætte planen i værks" sagde en af dem med en høj pibende stemme. "Alle tegnene har været der, første led må indledes. Mensklingerne står ikke en chance" forsatte stemmen. " De går deres undergang i møde og vi, vi de sande herskere vil endelig opnå vores sande skæbne, som herskere!!" Grinede stemmerne manisk. "Ja brættet er sat nu skal bønderne blot sættes i gang" hostede en dybere stemme. "Kald dem ind."

Warhammer Fantasy D 10, 5 spillere
Master: Rasmus Budde

Race der spilles: Skavens!!

De findes!! De er dernede i dybet! Lige under vores fødder. De er fæle rotter, mands-høje og gående på bagbenene. De findes! Lige nu er de i gang med at planlægge vores ruin.

- Helmuth Dreizsel da han stod på bålet kendt skyldig for kætteri

I store huler og gange under jorden har de etableret sig med byer, fæstninger og veje. De lever i et samfund der er en perverterede form af vores. Disse Skavens eller rottemænd som nogen kalder dem er langt mere talrige end os. På nogle punkter er de langt mere avancerede med deres teknologi som er drevet af warpstone, meteor fra månen Morrslieb der har store magiske egenskaber.

- Passage om Skavens fra den uheldige bog Lieber Diablotiotica

Hah! Der findes ingen rottemænd, skavens eller hvad folk kalder dem. Det er amestue historie som bruges til at skræmme pattebørn og kujoner. Jeg vil give væk alt hvad jeg ejer den dag der



kommer en rottemand herind. Hah ha ha!

- Byvagten Klaus Frietzdorf fra Nuln lige inden den store Skaven invasion af byen

Skavens findes skam! Men folket må ikke vide det. De kan ikke håndtere sandheden. Forstil dig hvad der vil ske hvis de vidste at under dem lever der en race som langt mere talrig og har et enkelt mål: at udslutte menneskeheden. Nej det er bedst at pøblen ikke ved noget som helst!

- Ordensoverhovedet af Heskejægerne

Menskelingerne har for længe troet sig sikker ovenfor. Men nu er det på tide at vi indtager vores sande plads! De kan ikke modstå os, de har ikke en chance! Ingen chance!! Disse mægtige skaven tropper vil slagte de ynkelige menneskelige soldater. Disse mægtige krigsmaskiner fra Clan Skyre vil fjerne sprede rædsel i blandt dem. Dette kan ikke gå galt, slaget er så godt som vundet!

- Skaven Warlord Tiaq Squeek lige inden den tredje Stirlan legion slog skaven hæren på flugt



4.3.1.1.3 Execute Order 66

Even as the Clone Wars are about to reach an explosive climax, no one knows whether victory will favor the Grand Army of the Republic (GAR) or the Separatists. But no matter who wins millions of republican clones will be left behind to a cruel faith, the death by rapid aging due to the genetic modifications.

A group of clones, the notorious renegade Advance Recon Commando troopers known as Null-ARC, have decided to change fate.

Faith and loyalty makes the clones only a small piece in a greater game, as the apocalyptic horror is unleashed as Palapatine utters the chilling words: Execute Order 66. The Jedi have tried to stage a coup, and all must be shot on sight.

Both fate and faith must be chosen!

StarWars D6, 5 spillere
Master: Peter Stensgård



4.3.1.1.4 At være eller ikke være... Dværg... Igen... Igen... Igen

"Hvad satan Hr. Admiral... En fjerde episode i serien?"
Lige præcis møgspasser! Og sådan er det bare... Det er sgu da jeres egen skyld. I kan da bare lade være med at opildne mig. Men det er for sent. Alt for sent! For her er den så... FOROMTALEN!

I nærheden af Black Water i World Edge Mountains står resterne af et højt tårn der er faldet sammen. Der ligger en tæt tåge over Black Water, der er så tung, at selvom man kan høre vinde pibe mellem bjergene, så bevæger den sig næsten ikke. Tågen kryber langsomt henover ruinerne af det sammenstyrtede tårn. Der er ingen andre lyde en vindens piben... Ingen dyr, ingen plasken fra søen... Intet. Pludselig skyder en behandsket hånd op gennem murbrokkerne. Og endnu en... To store arme trækker sin kæmpe krop fri af ruinerne. En overmenneskelig stor, og hæsligt forvredet ridder strækker armene mod himlen og brøler! Et brøl der går gennem marv og ben på alle levende væsner som måtte høre det.

Oppe mellem klipperne tager en dværg sin kikert fra sit øje. Han tager en hurtig slurk af sin lommelærke, og skynder sig at spænde skiene på. Han må hurtigt hjem til Zhufbar og fortælle denne frygtelige nyhed!

"Hvad fanden er nu den af?! Karsten Kaosridder... Jeg troede sgu da han var død." Ja, det kan godt være du troede det, man så troede du altså forkert din idiot! Han er sgu da ikke bare lige sådan at blive af med... Men nu skal det hele jo ikke handle om kaos, det er jo ikke derfor vi er kommet. Næh du, det skal handle om dværge! Det er nemlig rigtigt! Lorte seje dværge, der ikke tager noget pis fra nogen! Ham der Karsten Kaosridder skal fandeme passe på, for dværge ved udmærket at der ikke er nogen ulemper ved øksen! Bah! Kaos... Hvad ka' det?!

Ja, se det er jo spørgsmålet...
Hvad kan det der kaos?

Kan det hamle op med dværgene?
Har øksen ulemper mod kaos?
Drikker de der kaosvæsner øl?
Er det i så fald godt øl?

Og selvfølgelig det mest vigtige spørgsmål af alle;
At være eller ikke være... Dværg.

Og det er jo det det skal handle om...

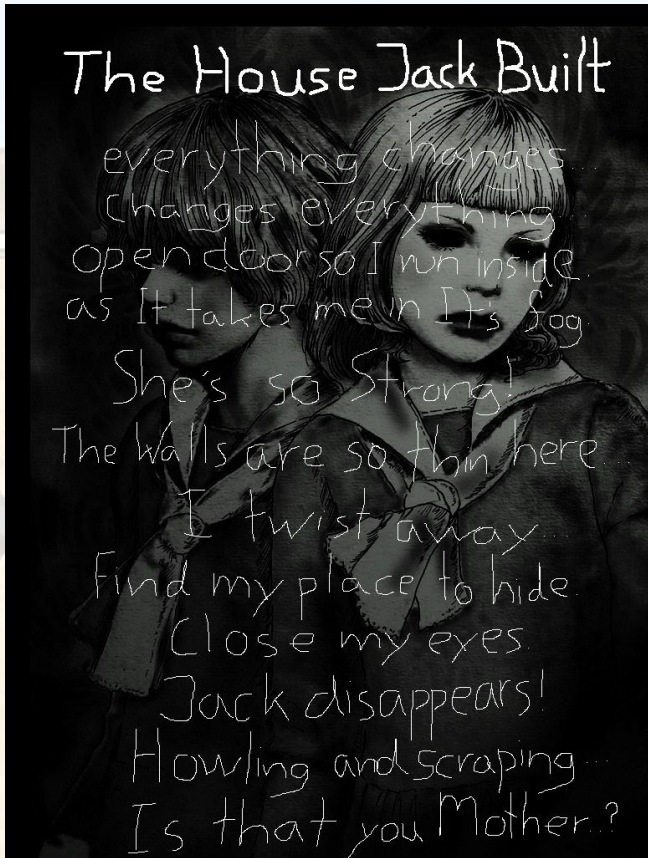
Det skal handle om skæg
Det skal handle om økser
Det skal handle om øl
Det skal handle om guld
Det skal handle om hamre
Det skal handle om...

Ja, I burde kende det efterhånden.

Dværg! (WFRP), 4 spillere
Master: Admiral Andersen



4.3.1.1.5 The House that Jack built



Dark Heresy (WH40K), 5 spillere
Master: Brian



4.3.1.1.6 Til døden os skiller?

Kirkeklokkerne lyder, det gigantiske kirkeorgel spiller i takt med brudens skridt. Hun stopper foran hendes trolovede. Alle gæsterne er stille. Præsten siger sine ord, alle venter. Hun har sagt sine løfter, nu holder hun vejret. Sekunder trækker sig afsted.

Der er stille, helt stille.

Ved hans side står hans to kammerater, de venter også, den ene mere end den anden. Brudens trolovede siger ingenting. Stemningen falder drastisk. Uroen afspejler sig i ansigterne på hans stolte forældre. Hans læber bevæger sig. En bil stopper udenfor kirken, den er tydelig at høre. Alle venter på den dramatiske scene. Dørene bliver flået op. Alle vender øjnene mod indgangen, hvor

en gruppe på ti, meget slimede, ulækre skikkelser vakler ind. De griber de bagerste gæster.

Der er blod og indvolde over alt. Zombierne kommer!

Husk Zombie-overlevelsereglerne, grib din kæreste, jagtgeværet, Cricketbattet og dåsemaden. De kommer, og de vil have din hjerne!

Systemløst, 4-5 spillere
Master: Cille



4.3.1.1.7 Venner

Den sidste eksamen er overstået, den sidste bog er læst og alt hvad man hader ved Birkerød Gymnasiet er noget man kommer til at savne. Bestået og klar til sommeren, sabbat året og turen som har været planlagt i måneder.

De 6 venner står sammen foran Gymnasiet, klar til sommerens eventyr, men med en underlig fornemmelse. Deres tur igennem USA og Canada starter på mandag, og det bliver en unik oplevelse...

6 venner har købt en gammel bus, som skal føre dem igennem USA og Canada, de 6 venner har et godt sammenhold og deres venskab kommer på en hård prøve. Både med kærlighed, eventyr og en række skræmmende oplevelser.

Intrige og indlevelsels rollespil for modne spillere
Master: Jacob



4.3.1.1.8 Den Fede Dame XN

- De 7 samuraiers benspænd

Reglerne i årets udgave af den fede dame er lidt anderledes end det plejer: Væk er Kinderægsmetaforen, Janne Kjær er gået på pension, og Line Baun Danielsen er stadig lukket inde i sikker forvaring oven på den store "Hårfarve-sag".

DSBs Harry har også lært lektion om ikke at sælge alle farverne til de slemme gule mænd fra L'Easy, og der er ingen store gelémonstre der ruller motorvej op og bruger pædagogskøjter til albuebeskyttere. Sidst, men ikke mindst: INGEN Henning Dyremose eller roer.

Til gengæld vil cykler (og måske cigarer og symaskiner), Jørgen Leth og Bonde-



røven fra Djursland have prominente roller i den gang totalteater, gøgl og fjol der udgør DEN FEDE DAME

Fjol, 4-6 spillere
Master: Friis

4.3.1.2 Brædtspil beskrivelser



4.3.1.2.1 Battlestar Galactica

Efter Cylonernes angreb på menneskeheden, er de få overlevende blevet samlet omkring den gamle Battlestar, Galactica, i forsøget på at nå en ny hjemverden, det sagnospundne Kobol og overlevelse. Men rejsen bliver ikke nem, med konstante problemer, mistillid, svindende ressourcer og konstante angreb fra Cylonerne. Spillerne skal balancere risici og prioriteter og personlige motiver - og så er der i hvert fald én forræder ombord!

Battlestar Galactica er et af de allerbedste samarbejde/forræder spil på markedet, og rammer stemningen fra tv serien perfekt.

Master: Morten, 3-6 spillere



4.3.1.2.2 Britannia

Spil de betydende inflydelser i Englands historie fra Romernes invasion i År 43 til slaget ved Hastings i 1066, en periode der stort set er en lang række af invasioner fra højre og venstre. Som spiller styrer du en række nationer, hver med deres storhedstid og mål. Det gælder kort og godt om at få mest ud af det mens man er på brættet.

Master: Skippy, 5 spillere



4.3.1.2.3 Through the Ages

Snigmyrd Shakespeare, find nye lande med James Cook, eller oprust med Winston Churchill.

Et stort byg-din-egen-civilisation spil. Balancer militær, befolkning, produktion og videnskab bedst muligt for at vinde. Der er mange forskellige strategier for hvordan det kan gøres: Krig, produktion, kunst eller bygning af vidundere

Master: Lindhardt, 2-4 spillere



4.3.1.2.4 Twilight Imperium 3rd ed.

Store galaktiske racer kæmper om at kontrollere galaksen, med dens rigdomme og udforske-

de planeter. Opbyg den handelsmagt, teknologi eller militære styrke der skal til for at kunne trykke de andre, og tag kontrollen med Megatol Rex, galaksens centrum

Master: Thomas, 6 spillere



4.3.1.2.5 Arkham Horror

Noget er galt i den lille søvnige by i Massachusetts, USA. Sære fænomener og væsener hænger i gaderne, så folk mister deres forstand. Det er som noget forsøger at trænge igennem til vores verden fra ukendte, rædselsfyldte dimensioner. Spillerne må gøre deres bedste for at bekæmpe det onde, der er på vej, for hvis først skellet mellem verdenerne bliver brudt, er enden ganske nær.

Master: Mette, 4-6 spillere



4.3.1.2.6 Clay'O'Rama

For lang, lang tid siden i en galakse langt væk, samlede mørke skyer sig over planeten "Clay'O'Rama XV". Planetens overflade var udset til at galaksens mørke og lyse kræfter en gang for alle skal have afgjort hvem der er mest bløde i knolden. Men alt går ikke som planlagt, for når de to største side i galaksen støder sammen er der en masse outsiders fra hver deres fraktion, der har deres egen forskruede agenda og de er alle tilstede, selv pacifisterne. (Men de får også bank, bare af princip).

Vi gør som vi plejer. Vi bruger lang tid på at bygge hvert vores "Clay Wars" helt, skurk eller outsider og så bruger vi næsten lige så lang tid på at ødelægge dem igen med Krikkits super fair Clay'O'Rama regler.

Master: Ham der, Pris 30 kr.

4.3.1.3 Andre spil

Ud over de programsatte spil, vil der være masser af spændende titler i ludotektet, blandt andre:

Caylus, Trash Bag, Carcassonne, Car Wars, Puerto Rico, Snow Tails, Stronghold, Chaos in the old world, Powergrid, Stone Age, Cuba, Bausack, Roborally, Axis & Allies, Descent, Hey, Thats my fish, Tribes, Family Business, Colosseum, Dominion og Duck, Duck go!

Derudover vil der være en overraskelse, der er et spil i 3D og live, og måske fyrer vi op under serveren til en omgang Counter Frag

Har du et spil, du synes vi skal prøve må du meget gerne tage det med, vi lover at passe godt på det.

4.3.2

I spillokalerne kan man i disse ture spille rollespil. Disse spillere får 1d6 sjov-points hver.

Spillerne skal i hvert spillokale vælge en spiller, som er Spilleleder. Spillelederen får en hjælpermarkør.

Kan spillerne ikke blive enige om, hvem der skal være spilleleder, foretages afstemning. Spilleren, der får flest stemmer, er spilleleder. Spilleren, der får næstflest, får en idiotmarkør. Spilleren, der står lavest på turrækkefølgen, bryder slips.

[Designers note: For betydningen af slips og brydning af slips, husk da på, at Admiral Andersens arbejdsgiver benytter slipsekrigere til bekæmpelse af forhenværende vinger...

Ved forhenværende vinger mener vi naturligvis X-wings. Admiral Andersen kan godt lide Star Wars, og påstår at han er Kejserlig Admiral af flåden.

En slipsekriger er selvfølgelig en TIE-fighter.

Så slips betyder ties.

Altså uafgjort.

Nogle gange skulle Morten bare have bank for at tvinge os til at gøre programmet læseligt.]

[Layouters note: Naharj!]

4.4 Soveturene

4.4.1

I sovesalene læser Onkel Morten godnathistorier, inden spillerne går i seng.

Alle spillere i sovesalene får 2 sjov-points og kan derefter udføre sovesalens normale handling (se afsnit 3.3.7). Bemærk at dette er en undtagelse fra reglen om, at man ikke kan udføre feltets normale handling, når der er en specialhandling der.

4.4.2

I fællesområdet kan man holde sig vågen og dynde med Friis. Spillere, der gør dette får 12 sjov-point, hvis de afleverer to friskmarkører, tre colaer,

to poser slik og en pakke chips i Toilettet (felt på spilpladen).

[Designers note: I spiltesten brugte vi et rigtigt toilet. Det blev rimeligt hurtigt ulækkert.]

4.4.3

I badet kan man i anden sovefase (lørdag nat) wrestle med Lars. Spillere, der gør dette, får 2 svedmarkører (mindst), en wrestlermarkør, to blå mærker og 3 sjov-points.

[Designers note: Der er ingen spilmarkører for blå mærker]

4.4.3.1

Eventuelle monstre i badet hepper med. Man kan altså ikke slås med monstre i denne fase.

4.5 Oprydning

I oprydningssfasen ryddes der op i alle lokaler.

4.5.1

I denne tur har alle felter specialhandlingen at rydde op.

4.5.1.1

Spillere, der rydder op, får to hjælpermarkører

4.5.1.2

Spillere, der ikke rydder op, får to idiotmarkører.

4.6 Fototuren

I fototuren er der ingen handlingsfase. I specialfasen samles alle spillere i fællesområdet for at få taget 3 billeder og få uddelt præmier.

4.6.1 Familiebilledet

Alle spillere smiler pænt til kameraet, så vi kan få et godt billede.

4.6.1.1

Hvis Winther og/eller Knudsen ikke er der, repræsenteres de med colaer.

4.6.2 Heltebilledet

Alle spillere kigger mod heltepunktet og ser helteagtige ud. Spillerne får hver et sjov-point.

4.6.2.1

Heltepunktet ligger ca. 10 grader over horisonten.

[Designers note: Under spiltesten var heltepunktet cirka lige under basketballkurven]



4.6.2.2

Spillere med kappe får et sjovpoint.

4.6.2.3 Kaosbilledet

Alle spillere ser fjolledede ud. Spillere, der ser lidt fjolledede, ud får 1 sjov-point. Spillere, der ser meget fjolledede, ud får 3 sjov-points.

4.6.3.1

Spillere, som laver en tydelig handling (stop motion) får 3 sjov-points

4.6.3.2

Spillere med et sjovt aggregat (gerne medbragt) får 2 sjov-points.

4.6.3.3

Gentag 4.6.3.2 en gang pr. aggregat.

4.6.3.4

Alle spillere med idiotmarkører får 1 sjov-point pr. idiotmarkør.

Eksempel (Kaosbillede)



Morten er ret fjollet at se på, 3 points

David ser ikke særlig fjollet ud, 1 point

Andreas's slåbrok tæller ikke som kappe. Ingen points

Martin foretager en tydelig handling, 3 points

Bemærk: der er ingen sjove aggregater med på billedet

5 Spillets afslutning

Efter fototuren gennemføres følgende trin i rækkefølge.

5.1.1 Præmie for længste handelsvej

Den spiller med længste handelsvej får 3 sjov-points

5.1.2 Præmie for have spillet mest.

Den spiller, der har spillet flest rolle- og brædtspil får prisen for at have spillet mest, "Jeg spillede mest". Spilleren får 10 sjov-points.

5.1.3 Præmie for at have vundet mest.

Spilleren med flest vindermarkører får (4d6)d6 sjov-points.

5.2

Alle spillere med følgende markører udgår af spillet:

- Hat med stjerner ud af røven
- HA-brikken

5.3

Den tilbageværende spiller med flest svedmarkører har tabt.

5.3.1

I tilfælde af at flere spillere har lige mange og over nul svedmarkører, taber de allesammen.

5.4

Spillere med idiotmarkører kan smide en idiotmarkør i toilettet (felt på brættet) for hver to hjælpermarkører, de har.

5.5

Den tilbageværende spiller med flest hjælpermarkører får nulstillet sine sjov-points.

[Designers note: Under spiltesten vandt spilleren med flest hjælpermarkører]

5.5.1

I tilfælde af slips vælger HA'eren en spiller (en hvilken som helst spiller), som får nulstillet sine sjov-points.

[Designers note: Dette er spilhistoriens ringeste king-makerregel]

5.6

Alle tilbageværende spillere med tre eller flere idiotmarkører har tabt.

5.7

Den tilbageværende spiller med flest vindermarkører har tabt.

5.7.1

I tilfælde af slips har de allesammen tabt.

5.8

Tilbageværende spillere, hvis sidste 4 cifre i deres CPR-nummer har tværsommen 7 mister 4 sjov-points. Det er muligt at nå ned på et negativt antal sjov-points

5.9

Den tilbageværende spiller med flest sjov-point har tabt

5.9.1

I tilfælde af slips er den spiller, der er mest blå (jf. Tabel 2.2.3.2.a), den med flest sjov-points.

5.10

Den tilbageværende spiller, der nu har flest sjov-points, har vundet.

5.10.1

Slips brydes af omvendt turrækkefølge.

[Designers note: Under spiltesten afsluttede vi spillet over en øl hos HA'en]

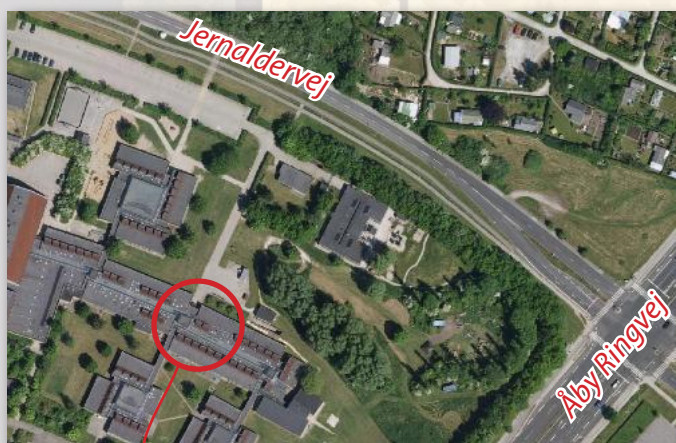
[Editors note: Vi undskylder spillereglernes ringe formulering. Det skyldes at de oprindeligt var skrevet på dansk. Enkelte formuleringer kan have gået tabt i oversættelsen]

Kørselsvejledning

- 1 Ankom til Århus. Hvis du allerede er i Århus, forlad da byen og gentag punkt 1.
- 3 Tag en bus.
- 4 Husk at lægge den tilbage – det kan være andre også skal bruge den.
- 5 Gang bussens nummer med fire.
- 6 Gå til 7.
- 7 Find ud af hvor Ellekjærskolen er.
- 8 Se forvirret ud.
- 9 Håb på, at nogen får medlidenhed med dig, og kører dig til Krikkit Con.
- 10 Opgiv planen fra punkt 7 og 8.
- 11 Stå af bussen.
- 12 Du er nu ankommet til Krikkit Con.

[Designers note: Så længe Morten opfører sig ansvarligt, er han selv ude om, at vi ikke gør]

[Layouters note: Røv! Nå men, Du tager en linie 14, retning Agerøvej/Nekseløvej v. Skjoldhøj, og står af ved det første stop på Jernaldervej (Bed chaufføren om at sige til.) Det er den store gule murstensklump på venstre (sydlige) side af vejen. Alternativt kan du slå det op på nettet ☺]



Krikkit Con XV



Krikkit Con XV
Ellekjærskolen, Århus
5-7 Marts 2010
WWW www.krikkit.dk
INFO krikkitconxv@mdx.dk
25 35 98 54

